



ATIVIDADE PRÁTICA

**TEORIAS E TÉCNICAS DE
DIAGNÓSTICOS EM
PSICOPEDAGOGIA**

OBJETIVOS

A proposta desta atividade prática está amparada nos seguintes objetivos:

- Conhecer, investigar e avaliar a eficácia, validade e confiabilidade dos testes na identificação e compreensão das dificuldades e necessidades educacionais de indivíduos.
- Elaborar um texto contendo informações sobre uma intervenção psicopedagógica utilizando o instrumento avaliativo: jogo.
- Compreender a importância do jogo para a socialização e a aprendizagem no processo de desenvolvimento infantil.

RECURSOS

- Computador com acesso à internet e ao ambiente virtual.
- Livro da disciplina – Teorias e técnicas de diagnóstico em psicopedagogia (para consultar/relembrar conceitos).

Atividade proposta

A prática psicopedagógica está voltada para as dificuldades ou transtornos de aprendizagem. Tal prática utiliza diferentes instrumentos de avaliação para acompanhar o processo de cada aprendente.

Conhecer os instrumentos que subsidiam a prática psicopedagógica favorece uma intervenção que seja assertiva e que obtenha resultados satisfatórios. Por meio deles é possível escolher um instrumento favorável para determinada suspeita de diagnóstico, identificando assim quais testes são mais eficazes na avaliação em questão.

Por meio da aplicação das provas operatórias, por exemplo, é possível conhecer o funcionamento e o desenvolvimento das funções lógicas do aprendente. Essa aplicação nos permite investigar o nível cognitivo que a criança está e se existe defasagem em relação à sua idade cronológica.

A partir do contexto apresentado, observa-se a necessidade de um conhecimento amplo sobre os instrumentos avaliativos e os seus critérios e objetivos para cada aplicação.

Procedimentos para a realização da atividade

Atividade 01:

- a- Pesquise informações sobre os seguintes instrumentos avaliativos:
 - TDE: Teste de desempenho escolar
 - Provas Operatórias
 - Técnicas projetivas
 - HTP
 - Desenhos

- b- Avalie cuidadosamente os critérios dos testes psicopedagógicos indicados na letra “a” e responda as questões do anexo 1.

Atividade 02:

- a- Analise o contexto a seguir. Considere o seguinte excerto:

Segundo Ramos, Ribeiro e Santos (2011), “Brincar ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, as crianças formam conceitos, relacionam ideias, estabelecem relações lógicas, desenvolvem a expressão oral e corporal, reforçam habilidades sociais, reduzem a agressividade, integram-se na sociedade e constroem seu próprio conhecimento.

A partir do contexto apresentado analise a situação-problema a seguir:

Luisa tem nove anos, expressa-se bem, mas apresenta dificuldades para relacionar-se com os colegas da sala, por esse motivo, recusa-se à realizar atividades em grupo, inclusive brincar em grupo. Preocupada com os possíveis prejuízos da sua aprendizagem, na socialização e na construção de conceitos por meio das relações, a professora indicou para os responsáveis uma avaliação psicopedagógica.

- b- Se você fosse o psicopedagogo que iria atender Luisa, como utilizaria o instrumento “jogo” para sua intervenção? Descreva quais procedimentos seriam utilizados em sua intervenção a partir da reflexão dos direcionamentos abaixo:
- Considere a idade da criança.
 - Qual tipo de jogo é indicado para ser aplicado no contexto apresentado?
 - Considere os aspectos lúdicos da atividade como o prazer de brincar e a espontaneidade.
 - Descreva quais ações você irá realizar e quais você espera que a criança realize.
 - Explique a importância do jogo para a socialização e aprendizagem no processo de desenvolvimento infantil

Checklist

- Procurar um ambiente tranquilo para realizar as atividades solicitadas sem interferências.
- Identificar os tipos de instrumentos descritos nas atividade 1 e suas características.
- Analisar a situação-problema apresentada e elaborar uma proposta de intervenção.
- Descrever a importância do jogo na socialização e na aprendizagem.

RESULTADO

O trabalho deverá ser entregue em arquivo Word atendendo as etapas de produção e utilizando os recursos solicitados no roteiro.

O arquivo deverá conter:

- Capa;
- Folha de rosto com os dados da disciplina e do aluno;
- Os resultados das atividades práticas exigidas pelo roteiro;
- Referências bibliográficas (quando houver).

REFERÊNCIAS

RAMOS, Danielle Cristina; RIBEIRO, Sheila Maria; SANTOS, Zuleica A. G. **Os jogos no desenvolvimento da criança**. In: ROSA, Adriana (Org.). *Lúdico & Alfabetização*. Curitiba: Juruá, 2011, p.38 -43. Disponível em: https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013_LidiaSilvaRodrigues.pdf . Acesso em: 19 jun. 2023.

PEREIRA, M. A.; GONZALES, M. d. C. B. **O brincar, um aliado na intervenção psicopedagógica**. *Cadernos de Educação*, v.18, n. 36, jan.-jun. 2019. Disponível em: <file:///C:/Users/Usuario/Downloads/9738-34610-2-PB.pdf>. Acesso em: 19 jun. 20